2017/09/02

現行定義についての覚え書き

これもいつか書かなきゃ〜とか思いつつダラダラ書いてたら何と書き終わりました。
てか面倒くさくなってしまいこれ以上書く気力なくなった
メモランダムにぶつけるかと思ったけど間に合わなかった
追記から

みなさんこんにちは。mesiです。
突然ですがHIDEAKIさんの私のペン回しの歴史とayshさんがよく編集してくれてたPenspinningWikiが消滅してしまっています。
つまり、現在現行定義についての詳細が載っているサイトがありません。俺はこれヤバイんじゃねとか思っていますが皆さんクールな感じで少しギャップ感じます。
そこで今回！現行定義について曖昧な記憶でチロチロ書いていこうと思います。定義は内容がちょいややこしい上に歴史が古く俺じゃ全部纏められませんが、覚えている事は出来るだけ書いていこうと思います。
一番頼りになる法典みたいなサイトが消えてしまったので記憶とインターネッツに転がってる情報で書きます。間違ってたらスンマセン。間違っている可能性アリということです。参考文献なしの記述が多いです。テキトーに砕けた文で書いていきます。
初心者向けに書きましたが、ペン回し用語はある程度知ってるものとして話を進めます。

前置き

・そもそもペン回しにおける定義って？
まぁペン回しの技をどう定義すんのかという事です。
どの技とどの技は同じでこの技とは違う、そういうのを言語を用いてハッキリさせていこうという事かな。
何だそれという方はまずは今回説明する現行定義について理解すると良いと思います。
現行定義は皆さん馴染み深いはずです。〜リバースやシメトリカル〜とか、>>で繋ぐとか、
これらは現行定義に則った言い回しです。

注意)
現行定義は完璧ではありません。これを学んだからと言って全ての技を書き表すことはできません。
しかし今多くの人に広まっているのはこの現行定義です。
この不完全さをどうにかするために新定義案は色々話し合われてきましたがどれも定着するには至りませんでした。
新定義案に興味がある方は旧JEBやSunriseさんの新定義案をどうぞ。

・定義ができた理由
今では新しい技やコンボを思いついたら動画アップして発表できますが定義ができたころ(1990年代後半から2000年初期)は今みたいに気軽に動画をアップロードできる時代ではありませんでした。
でも技を文字に書き起こしイチイチ中指と薬指で挟み手の甲側から〜とか長々説明するのは面倒だし伝わりにくい。正しく伝わってんのか不明。みんなで正しく技を認識するために正しい技名と命名規則が必要になりました。 [1]
HIDEAKIさんの無闇に技名をつけないという意向も関係があったと思います[2]
まぁそんなこんなでHIDEAKIさんらが頑張り定義が生まれた

・今更定義が必要なのか
ペン回しの技は定義ありきで発展してきたと思います。最初にHIDEAKIさんがアレコレ定義考えてくれたから定義上可能つまり理論上可能な技は、、、といってまだ成功していない技について考えることができたんじゃないでしょうか。
ストームは確か軌道式が先にできた技です。技の軌道が先に式で表現され、それを後から現実させたというロマンだった気がする。
てことで新しい技を考える時は定義少し知っていた方が得なんじゃないかなと思います。
実際僕はある程度定義踏まえて技考えたりしてます。
僕以外でも考えてる人多いように思えます。
んな事で定義の基本中の基本くらいは勉強してみても損ないんじゃないでしょうか

前置きおわり

〜現行定義〜
現行定義は大きく分けて3つから成り立っていると考えています。
技の命名規則、表記法、軌道式の3つです。(もう文献ナシ、こうな気がする)
この3つについてそれぞれ説明していきます。

1. 技の命名規則

まぁそのまんまで技にどう名前をつけるかです。
本定義では系統名(基本技)と修飾語を用いて命名します
例) ソニック, ソニックリバース, シメトリカルソニックなど

では系統名(基本技)と修飾語について詳しく説明していきます。

◎系統/基本技
いろんなペン回しの技ありますけど何となくジャンル分けできそうですよね
んなら幾つかの系統に分けて世の色々な技を書き表していこう！というジャンル分けの大元が系統/基本技です
系統/基本技の種類については以下の通りです

ノーマル、ソニック、ガンマン、バックアラウンド、インフィニティ(ハーフウィンドミル)、etc...

幾つかありますが上で名前を挙げた5つがよく使われます。
インフィニティ(ハーフウィンドミル)系統は現行定義ではかなり適当に済まされていたのでこいつをこの定義に当てはめるとややこしくなります。最初はそっとしときましょう。
etcにはシザースピンなどが含まれます。

余談1) パス
パスは最初ハーフガンマンの別称でした
その後ガンマン系統ではなく全く別系統の技として扱い基本技に入れるという考えもありましたが今回はガンマン系統としておきます

余談2) シャドウ
系統名っぽいけどソニック系統。
シングルアクセルソニックのような技で言うなれば軸移動が決まってないシングルアクセルソニック。

◎修飾語
系統名の頭や後ろに付けてその技が元の技からどう変化したのかを示す言葉です。
修飾語には接頭語と接尾語の2種類があります。
以下ペン回し資料室からの引用です
・接頭語
ハーモニカル: ある技の順回転と逆回転を交互に行う連続技を表す。
フルーエント: ある技を、軸となる指を変えながら連続して回すことを表す。
スプレッド: 多回転の技において、その技が回転する毎に軸となる指が変わっていく技であることを表す。

コンティニュアス: ある技を連続して行う連続技であることを表す。
スリップト: 技の途中、或いは技と技の間にフェイクトソニックを挟む技であることを表す。
スキップ: その技が軸として指を2本以上使う技である事を表す。
ムーンウォーク: 回転と移動の方向が逆の技であることを表す。
シメトリカル: ある技と対称の軌道を描く技であることを表す。
フェイクト: その技が軸の移動がない技であることを表す。
・接尾語
リバース: ある技の逆回転の技であることを表す。
引用終わり

動画と一緒に把握した方がわかりやすいと思います。

接頭語を複数つける場合は系統名に近い方から適応するようにします
接尾語は接頭語の後に適用されます
カッコを使った演算風に書くと
(接頭語2(接頭語1(系統名)))接尾語
という感じですね。もちろん接頭語は3つ以上つく場合もあります。

んで修飾語は無闇矢鱈に付けず必要最低限で済ませましょう。多分HIDEAKIさんそう言ってた。
そして修飾語を付けれるのは系統名のみです。(文献ナシ)
悪い例) ガトリングリバース
ガトリングは系統名ではなくコンボの通称なので修飾語はつけられません。

注意1) スードウソニックのスードウ
あれは修飾語でない事になっています。スードウソニックは通称みたいなもんで定義上フェイクトスリップトソニックと表せます。

注意2) ネオバックアラウンド、ネオソニックのネオ
変形〜に近い。
明確に定義できないので修飾語ではない。
Neoには新しいとか新〜という意味があります。

謎1) ソニック捻りの捻りやTwistedSonicのTwisted
厳密に言うとソニック捻りは3-フェイクトソニック>>3-シメトリカルハーフガンマンなので通称(?)
もうでもなんか例外としてソニックにだけに付けられる修飾語になっている気がする

謎2) フィンガーレス

なぜか接頭語に含まれてない。
パワーパスなんかはFLパスとも考えられるし接頭語として考えた方が便利だと思う。

私見)
近年は技がややこしくなりよくコンボに修飾語がついてたりします。コンボにかかる修飾語は定義されてないですがそれはそれで面白いのでいいと思います。その場合fel2framが広めたミラードが新たに接頭語に加わるか。

命名規則はこんな感じです。次は表記法についてです

2. 表記法
命名規則を用いてより詳細に技を表記する方法です。(確かこうだったはず)
技名に指番号をつけたり回転数を後ろに付けたりします。
例) 3-Sonic, 2-Gunman[1.0]など
同じ技名でも指が違う場合を表せますね

指番号と回転数について詳しく説明していきます

◎指番号
親指から順番に12345です。

表記法での使い方　（この辺かなり曖昧です。記憶とwikipediaを参考に書いてます)
接頭指番号: 技名の頭に始めに回る軸の指番号を付けます。
例) 2-BackAround, 3-HalfGunman, 2,3-SkipGunman, 3-Sonic(※1), 1-HalfWindomill(※2)
接尾指番号: 技名の後ろに技を始める指と終える指の指番号をハイフンで繋げて付けます
例) 3-Gunman 34-34, 3-Gunman 35-34, 3-HalfGunman 34-23

Normalは親指でしかできない(というより親指を回る技をノーマルと定義した)ので接頭指番号は1以外つかず、省略されます。
実際に使われている表記法、軌道式を見る限り接頭、接尾指番号のどちらかが省略している場合が多いです。接頭指番号が省略され接尾が頭にきていたりする事も多い。かなり自由な使われ方をしています。

※1) 3-Sonic
ソニックは軸の周りを回りませんが、俺の記憶では3ソニの場合でいうと3軸の外側を1回転と言う謎概念が昔存在していて3-Sonicという表記になります。

※2)謎概念 1-HalfWindomill
百歩譲って3ソニが3軸回ってるのはまぁいいとしてもコレは違うだろ！！！ハーフウィンドミルは軸回ってねえだろ！！！
一応カージオイドでいうノーマルの後のが1-HalfWindomillとされています。

◎回転数
基本技の前や後ろに付けてその技を何回転させた技かを表します。
技名として付ける場合は前に付けます。
ハーフ、シングルアクセル、ダブル、、、(※)
トリプル以降はマルチプル(多回転)として一括りにもできます
例) ハーフフェイクトノーマル, シングルアクセルソニック, マルチプルノーマル
表記法に含める場合は技名の後ろに[]で括ってつけます。
0.5, 1.0, 1.5, 2.0…と書きます
例) ScissorSpin [1.0], Gunman [1.0]

技名から回転数がわかる技は[]を省略する書き方をよく見ます。
パームスピンなど回転数が決まっていない技は前に何もつけず後ろに[]で回転数を書き表します。

※) 注意
ハーフは0.5回転という意味ではなく元の基本技の回転数×0.5という意味です。シングルアクセルも×1.5。そのためシングルはほぼ使われない。
一方表記法, 軌道式では単純な何回転数です。0.5はハーフではなく0.5回転です。そのため[1.0]は使われる。

ここまでで命名規則と表記法の説明は終わりです
そしてこの命名規則と表記法を使えばこの世の全ての単体技は表せるんじゃないかという話ですね。実際は全部表せませんが大体表せます。
本定義では
[接頭指番号][接頭語群][系統名][接尾辞][回転数][接尾指番号]
この順で書くことになっています。前述の通り省略して用いられる事が殆どですが…

単体技だけでなくコンボも定義するためには次の軌道式が必要です。

3. 軌道式
コンボを表記法と結合記号を用いて表した式です。
FSのブレイクダウンに使われたりもしています

例)
トルネードの軌道式: Normal>>2-SymmetricalGunman
フルーエントソニックの軌道式: 4-Sonic⇒3-Sonic

結合記号について説明します。

◎結合記号
技と技の繋ぎ方を表した記号で>>と⇒の2種類あります。
a, bを技名とすると
a⇒bが連続技
a>>bが合体技です
連続技はaが終わった後にbをします(一度aをキャッチする)
合体技はaの途中にbをします(aをキャッチせずにbへ)
例)
Normal⇒Normal はコンティニュアスノーマル
Normal>>Normal はスクエア

合体技、連続技に関しては動画を見た方がわかりやすいと思います。

以上により軌道式が定義されています。

これらの法則に則れば単体技だけでなくコンボも表記できる！定義できる！てのが現行定義ですね

命名規則や表記法に則り軌道式を書ければもうあらかた現行定義について理解できたと言ってもいいんじゃないでしょうか。
例外としてエアースピンや鷲掴みなどがありますが、まぁその辺は柔軟に行きましょう。
また軌道式の短縮として通称を使えたのかどうかは不明ですが、使ってる式はよく見ました。あまりその辺突き詰めると現行定義の単体技も細かくすればコンボの通称だろ論が出てきそうなので、まぁいいと思います。ただ、コンボの修飾語は正式に定義されていませんのでそこだけ注意

ここまで書いたところで現行定義拡張版みたいなのを説明してるページを見つけました
https://www47.atwiki.jp/penspinorder/pages/902.html
このサイト知ってて今回記事書くにあたり定義関係は見たつもりだったけどこんなページあったのかよ

オーダー表記法ということで現行定義をFSのブレイクダウン向けに広げた印象。俺が知らんだけでもう世の中はこれが現行定義なのか、全部読む気力なくて読んでないけど大体正しいと思います(適当
気になった人は読んでみてもいいかも

完

参考文献っぽいの

[1] tosik 「ペン回しの技名に命名規則ができた理由」(2007) - http://d.hatena.ne.jp/tosik/20070607/1181191526
[2] wikipedia 「ペン回し」技の命名規則と表記法 - https://ja.wikipedia.org/wiki/ペン回し#.E6.8A.80.E3.81.AE.E5.91.BD.E5.90.8D.E8.A6.8F.E5.89.87.E3.81.A8.E8.A1.A8.E8.A8.98.E6.B3.95
確かHIDEAKIさんがテレビ出演していた時、もしくはナランハで講義をした際にもこのような旨を言っていた記憶があります。

参考文献少なすぎワロタ、途中で参考文献つけるのメンドクなりました
俺の記憶と資料室やwikipedia頼りに書きました

コメント : 0　トラックバック : 0　カテゴリ : ペン回し真面目

コメント

名前

タイトル

No title

メールアドレス

URL

本文